スーパーファミコン®

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

SUPER 麻雀3 辛口

スーパーまーじゃん

超強力

本格4人打ち!



SHVC-Q8

I'MAX

はじめに

このたびはアイマックスのスーパーファミコン専用ソフト『スーパー麻雀3　辛口』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上で、正しい方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

〈使用上のご注意〉

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

〈健康上の安全に関するご注意〉

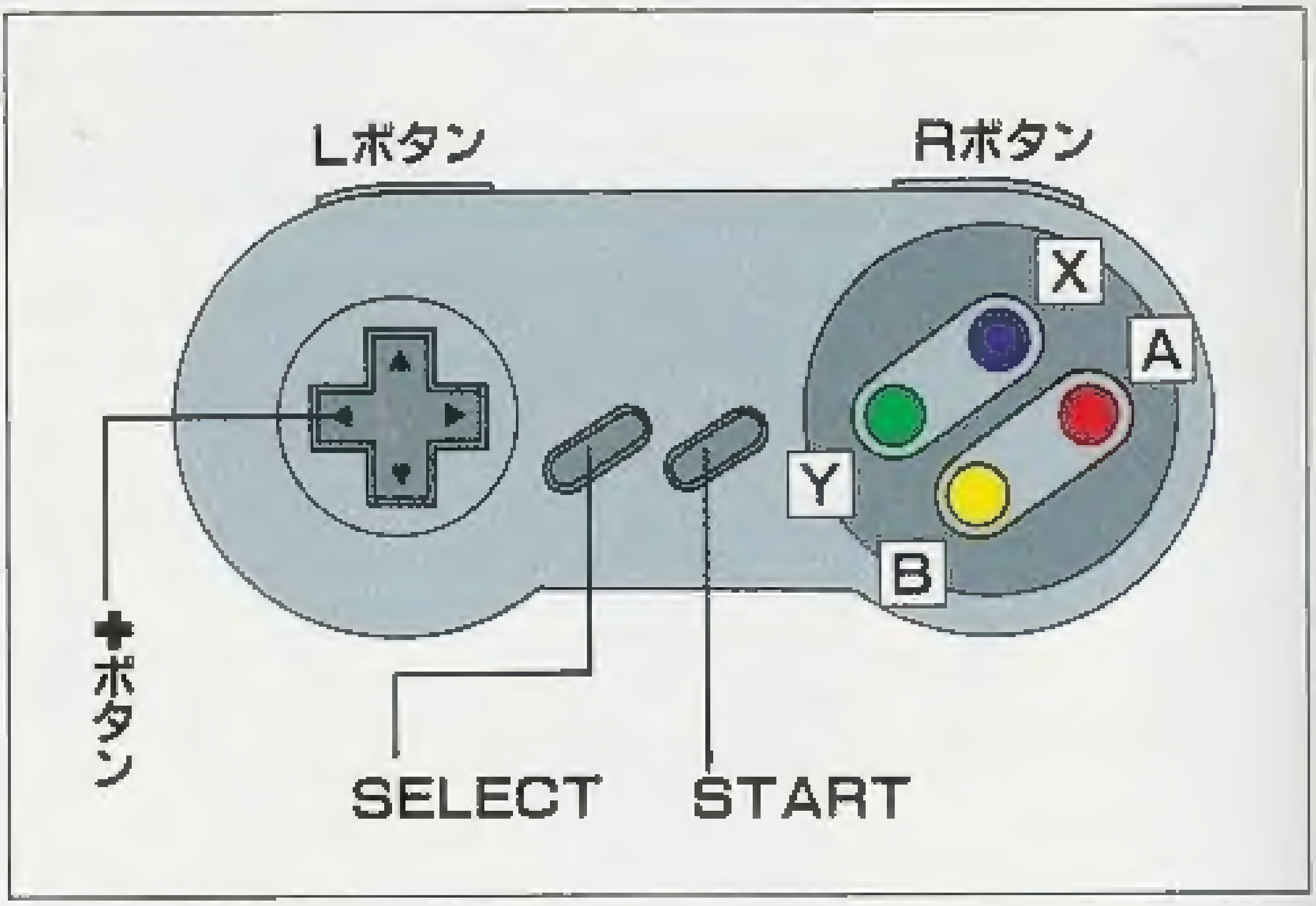
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS

※麻雀用語および麻雀の基本的ルール等については、市販の解説書をご参照ください。なお、本ソフトに登場する人物、団体等はすべて架空のものであり、実在のものとは一切関係ございませんので、ご了承ください。

コントローラの使い方

ここでは、ファイル選択前のコントローラ操作について説明します。ファイル選択後の操作については、8ページの「キー設定をする」をお読みください。



✚ボタン	カーソル移動（コマンドの選択）
Aボタン	コマンドの決定 プロフィール登録画面で数値の１の位をアップ
Bボタン	決定事項のキャンセル プロフィール登録画面で数値の１の位をダウン
Xボタン	プロフィール登録画面で数値の10の位をアップ
Yボタン	プロフィール登録画面で数値の10の位をダウン
STARTボタン	タイトル画面でゲームスタート

ゲームの始め方

★ステレオ/モノラルの選択

このゲームではご使用のテレビに合わせて、ステレオとモノラルのいずれかを選択できます。タイトル画面のとき、✚ボタンの左右でどちらかを選び、スタートボタンを押してください。

★データ選択



タイトル画面でスタートボタンを押すと、データ選択画面になります。画面下欄には、現在選択されているファイルデータが表示されますので、好きなファイルを✚ボタンで選び、Aボタンで決定してください。次にモードメニュー画面に進みます。

初めてゲームをする場合、または[NO FILE]のファイル番号を選択すると、次に名前とプロフィールの登録を行います。

★名前登録

名前は、名字(最大４文字)・名前(最大４文字)・愛称(最大５文字)を、それぞれ順番に入力します。

五十音表は使用できる文字の頭文字です。頭文字を選んでAボタンを押すとその文字のひらがな・カタカナ・漢字が表示されます。漢字は音読みで読み方順に並んでいます。また、五十音表示画面のとき「英」を選ぶと、アルファベット・数字・記号が表示されます。

該当文字にカーソルを合わせAボタンを押せば文字が入力されます。キャンセルしたいときは、Bボタンを押してください。入力が終了したら、「決定」を選んでAボタンを押してください。



★プロフィール登録



名前を入力し終わると、プロフィール登録画面になります。性別・年齢・顔・声を設定することができますので、画面の指示に従って行ってください。顔は4種類、声は5種類から選べます。

登録が終了したら「EXIT」を選んでAボタンを押してください。モードメニュー画面に進みます。

★データの削除

データ選択画面で現在選択されているファイル（赤くなっているファイル番号）のデータを消去できます。

Bボタンを押すと、「FILE○を消去しますか」と聞いてきます。YESならAボタン、NOならBボタンを押してください。消去すると画面下のデータ表示部分が「NO FILE」となります。

なお、一度消去したデータを復活することはできませんのでご注意ください。



⇨ Bボタン



★データのコピー

データ選択画面で現在選択されているファイルのデータを別のファイルにコピーすることができます。

Xボタンを押すと「FILE○をコピーしますか」と聞いてきます。YESでAボタンを押すと、コピーするファイル番号の次のファイル番号にコピーするかどうかを聞いてきます。このとき

別のファイル番号を指定したいときは、✚ボタンでファイルを選んでください。Aボタンを押せばコピーされます。

なお、コピー先に別のデータが登録されている場合は、コピーすると前のデータは消えてしまうため、「FILE○は失われますが宜しいですか」と念を押して聞いてきます。よければAボタンを押してください。



★モードメニューの選択

データ選択画面でファイルを選ぶと（「NO FILE」のファイルを選んだときは名前・プロフィール登録後）、モードメニュー画面に進みます。



▶雀荘三番館へ行く：ゲームモード選択画面に進みます。
▶キー設定をする　：対局中のキー操作を設定する画面に進みます。
▶ファイル選択へ戻る：ファイル選択画面に戻ります。

ゲームを進めていくと、途中でさまざまなキャラクターから対局の招待を受けるイベントが発生し、メニューが追加されます。
※詳しくは19ページ「イベントについて」をお読みください。

キー（ボタン）設定について

モードメニューの「キー設定をする」を選ぶと、キー操作設定画面になります。設定には「基本」と「多機能」の2種類があり、どちらも✚ボタン以外のコントローラのキー操作を、自由に変更・設定することができます。

★基本

初心者向けのキー設定です。設定項目は「決定」と「キャンセル/通常ウィンドウ」の2項目のみで、初期設定は右の写真のようになっています。



★多機能

上級者向けのキー設定です。設定項目は全部で7項目あり、片手で操作できるような設定も行えます。初期設定は右の写真のようになっていますが、Xボタンに「選択（左・上）」を割り振れば、ほぼ右手のみで操作可能となります。また、Lボタンに「決定」、セレクトボタンに「キャンセル/通常ウィンドウ」を割り振れば、ほぼ左手のみで操作可能となります。



★操作方法

①キー設定画面になったら、✚ボタンの下を押すと「基本」にカーソルが移動、文字が点滅します。ここで✚ボタンの右を押すと「多機能」にカーソルが移ります。



②✚ボタンの下を押すと、ボタン設定部分にカーソルが移動します。



③設定変更したいボタンに合わせ、✚ボタンの左右を押すと設定項目が切り替わります。

④設定が終了したら✚ボタンの上を押していき、「EXIT」にカーソルを合わせます。ここまでは、まだ設定は変更されていません。変更前の「決定」ボタンを押してモードメニュー画面に戻ったときに、設定内容が記憶・実行されます。

※初期設定に戻したいときは、「RESET」にカーソルを合わせて変更する前の「決定」ボタンを押してください。

※「決定」と「キャンセル」を設定しないと、ボタン設定部分から上にカーソルが移動せず、抜けることができません。

※例えば「基本」の設定を変えた場合、「EXIT」の際に画面が「多機能」になっていると、「基本」の設定変更は記憶されず無効となります。また、その逆も同様です。

対局のやり方

モードメニューで雀荘三番館に行き、ゲームモードを選択すると、いよいよ対局が始まります。対局方法は各モード共通ですので、ここで対局中の操作やコマンドウィンドウなどについて説明しておきます。

★場決め

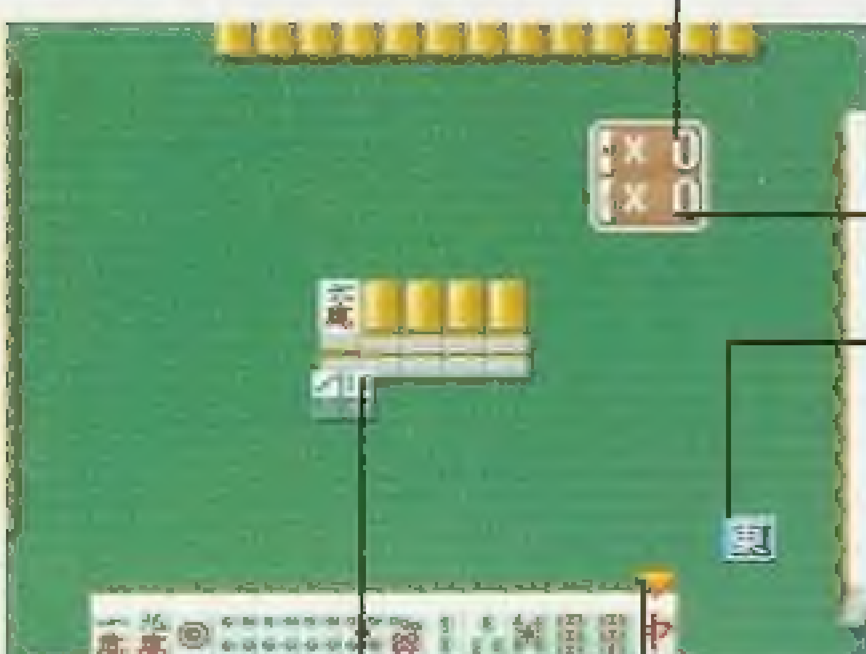
まず、対局に入るに当たり、席順と最初の親（起家）を決めます。右のような場決め画面になったら、裏返しになった４枚の麻雀牌の中から１枚を選択します。✚ボタンの左右でカーソルを移動させ、Ａボタンで決定してください。牌がめくられ席順が決まると、続いて自動的にサイコロが振られ、出た目の合計で起家も決定します。



★対局画面の見方

■積み棒
場に出ているリーチ棒の数。

■本場数（積み符数）
得点に加算される積み符の数。



■起家マーク
現在の場の風を示し、起家の前に置かれます。

■サイコロ
現在の親の前に置かれ、目はワレメを示します。

■カーソル
捨て牌や鳴く牌の選択をします。

★ツモ、捨て牌

牌は自動的にツモされます。捨てたい牌にカーソルを合わせ、決定ボタンを押すとその牌が場に捨てられます。

★自動的に開くコマンドウィンドウ



他家のツモ順のとき以下のことができる場合は、自動的にコマンドウィンドウが開きます。行いたいコマンドを選び、決定ボタンを押してください。必要ない場合は、「やめる」またはキャンセルボタンで元に戻ります。

残り牌数表示

ツモることのできる残り牌数を表示します。これは通常ウィンドウを開いたときも表示されます。

◎ポン、チー、明カン（捨て牌に対してのカン）

これを選ぶと該当する手牌にカーソルが表示されます。よければ決定ボタンを押し、キャンセルボタンでコマンド選択をやり直します。組み合わせが複数のときは、どの組み合わせにするかを✚ボタンの左右で選び決定ボタンを押してください。牌が場にさらされたら、手牌の中から捨て牌を選び決定ボタンを押します。「カン」の場合はこの後にドラがめくられます。

◎ロン

「ロン」のコマンドが表示され、これを選択するとロンアガリできます。

◎リーチ後の暗カン

リーチ後でも暗カンができる場合にはウィンドウが開きますので、「カン」のコマンドを選び決定してください。ただし、カンによって待ち牌が変わる場合にはウィンドウは開きません。

★自分で開くコマンドウィンドウ

自分のツモ順のときに以下のことができる場合は、通常ウィンドウボタンを押すとコマンドウィンドウが開きます。行いたいコマンドを選び決定ボタンを押してください。キャンセルボタンを押せば元に戻ります



◎リーチ

捨て牌する前にウィンドウを開き、「リーチ」コマンドがあればリーチできます。リーチを選び決定したら捨て牌を選んでください。「リーチ」と宣言された後、捨て牌が横向きに置かれ、リーチ棒が自動的に場に出されます。以降、プレイヤーの捨て牌は、アガリ牌が出るまで自動的に行われることになります。

◎ツモアガリ

捨て牌する前にウィンドウを開き、「ツモ」コマンドがあればツモアガリできます。

◎暗カン(手牌に対してのカン)

捨て牌する前にウィンドウを開き「カン」コマンドがあるとき、これを選び決定すると「カン」と宣言されます。該当の牌が場にさらされ、ドラがめくられます。ただし、ポン、チーの直後にカンすることはできません。

設定

捨て牌する前に通常ウィンドウを開きこのコマンドを選ぶと、右のような設定ウィンドウが表示されます。



得点表示
現在の得点を表示します。

BGM
BGMの選曲ができます。選択肢は1〜5・OFFの6種類あり、決定ボタンで切り替わります。

メッセージ
対局中、キャラクターのメッセージ表示を行うかどうかを設定します。OFFは表示なし、1〜5の数字はメッセージ速度で、1が最速です。

ウィンドウの自動
鳴き牌や栄和牌(ロンアガリできる牌)が河に出たとき、ウィンドウを自動で開くかどうかを設定します。

鳴き牌チャイム
鳴き牌や栄和牌が河に出たとき、そのことを知らせるチャイムを鳴らすかどうかを設定します。

和了不可表示
振聴や役がない場合、また二飜縛りや完先付けなどの制限のために和了できないことを警告する表示の有無を設定します。

理牌
プレイヤーの手牌を理牌する(牌を順番に並べ替える)かどうかを設定します。

画面位置設定
画面位置の微調整をします。決定ボタンを押すと、画面中央にカーソルが表示されますので、✚ボタンで位置を調整してください。キャンセルボタンで設定ウィンドウに戻ります。

キー操作設定
決定ボタンを押すとキー操作設定画面になり、キー操作設定が行えます。

設定ルール表示
決定ボタンを押すと設定ルール画面になり、現在設定しているルールを確認することができます。ただし、設定の変更はできません。

ゲームモード

モードメニューの「雀荘二番館へ行く」を選ぶと、右のような雀荘メニュー選択画面になります。アルバイトの女の子やマスターのメッセージが表示された後、プレイヤーの「さて、どうしようか？」のメッセージが表示されると、選択カーソルが出て、ゲームモードを選ぶことができます。



フリー卓モード

15人の雀士と自由に対戦できるモードです。ただし、はじめのうち対戦できる相手は8人だけで、イベントをクリアしていくとキャラクター選択欄に名を連ねる雀士が増えていきます。

★キャラクター選択画面の見方



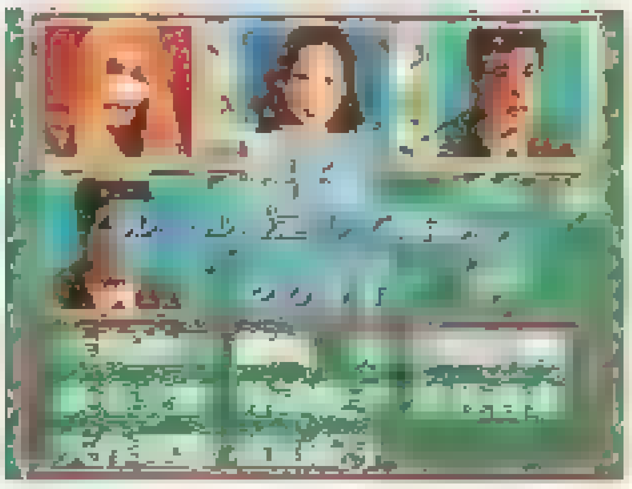
★キャラクターの選択方法

対戦相手を3人選びます。✚ボタンで選択カーソルを好きなキャラクター名に合わせると、そのキャラクターの顔やデータが表示されますので、よければ決定ボタンを押してください。

すると画面上の対戦雀士決定枠に、選択した雀士の顔が表示され、「選択済み！」と出ます。選んだ雀士をキャンセルしたい場合は、キャンセルボタンを押してください。



3人の対戦相手が決定すると、さらに右のようなメニューが表示されます。「始める」を選べばすぐに対局が始まり、「ルール設定して始める」を選ぶとルール設定をしてから対局が始まります。「やり直す」を選ぶと選択した3人の顔が消え、選択のやり直しができます。



誰も選んでいないときにキャンセルボタンを押すと、「メニューへ戻りますか？」というメッセージが表示されます。「YES」を選ぶと、雀荘メニュー画面に戻ります。



★半荘の終了

半荘が終了すると、その半荘の結果発表画面が、続いて通算結果画面が表示され、同じ雀士での対局を続けるかどうかの確認があります。





「続ける」を選ぶと同じ雀士での対局が継続されます。このとき「ルール設定を変更しますか?」と聞いてきますので、「YES」を選べばルール設定をしてから対局を始めることができます。「NO」の場合はすぐに場決め画面に入ります。

「やめる」を選ぶと雀荘メニュー画面に戻ります。

なお、同じ雀士との対局は、連続で4回まで行うことができ、4回目が終了した際には、強制的に「やめる」を選択し雀荘メニュー画面に戻ります。



勝ち抜き卓モード

勝ち抜き者に対して挑戦者3人が現れ、トップを争うモードです。

★対局の始め方

このモードを選ぶと、右のような画面になります。

「YES」を選ぶと、回戦数が表示された後、挑戦者紹介画面になります。

勝ち抜き者となるのは、前回に行った半荘でトップだった雀士です。



★ルール設定

このモードでルールを設定できるのは、勝ち抜き者だけです。したがって、プレイヤーが挑戦者の場合は、ルール設定はできず、そのときの勝ち抜き者が提示するルールを確認するだけとなります。各雀士ごとに固有のルールがありますので、充分気をつけてください。



★半荘の終了

半荘が終了すると結果発表画面が表示され、続いて表彰画面になります。プレイヤーがトップをとった場合はさらに対局を続けるかどうかを選択することができ、2位以下の場合はそのまま雀荘メニュー画面に戻ります。

成績モード

このモードには、雀荘で行われるすべての対局の結果が記録されており、プレイヤーの成績がさまざまな形式で見られます。

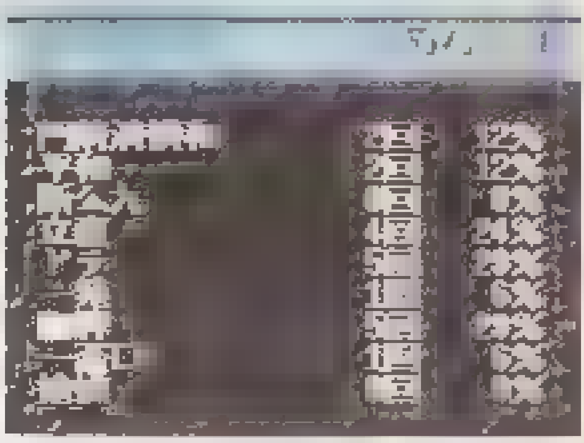
◆個人データ表

プレイヤー個人の成績を見ることができます。さまざまなデータ項目が全部で20画面分あります。各データ項目とデータ根拠については、32ページの一覧を参照してください。



◆全和了役一覧表

プレイヤーが対局でアガったすべての役の回数および、その役の占める割合を表示します。



◆各種ランキング表

プレイヤーと15人の雀士たちの項目ごとのランキングを表示します。その項目は「総合」・「トップ率」・「和了率」・「放銃率」・「平均得点」で、「総合」は他の4項目の順位をポイント換算して順位を決めています。



◆成績比較

ファイル登録してあるプレイヤー同士の成績を、17項目に渡って比較します。



イベントについて

雀荘三番館でプレイしていると、イベントが発生し、プレイヤーは登場人物の家に招かれて対局することになります。

イベントが発生すると、モードメニューに右のような「　　氏の招待」という項目が現れます。



★イベントの発生

イベントの発生条件はさまざまですが、以下のようにゲームを進めると、イベントが起こりやすくなります。

三番館にいるメンバーとまんべんなく対局する。
対局を数多くこなす。
フリー卓だけでなく勝ち抜き卓でも対局する。
総合ランキングの上位をめざす。

★ルール設定

イベントでは、プレイヤーがルールを設定することはできず、相手の提示したルールを確認するのみとなります。

★イベントのクリア

イベント対局は、1回につき半荘を4回行います。トップ回数が累計で3回でクリアとなり、新しい登場人物が三番館の常連に加わります。クリアするまでは、そのイベントメニューがモードメニューから消えることはなく、何度でも挑戦できます。



雀荘三番館杯

雀荘三番館に15人の常連が名を連ねるようになり、さらにある条件を満たすと、ビッグイベント「雀荘三番館杯」がモードメニューに加わります。これは、設定された対局数を行い、最終的なポイント数で優勝を決めるという大会です。

モードメニューで「雀荘三番館杯」を選ぶと、右のような大会メニューが表示されます。



★大会の始め方

大会メニューで「卓に入る」を選ぶと、第一回戦からの場合は、大会全戦数を設定する画面になります。

設定できる回数は10〜100回までです。行いたい回数を設定してください。

※初期設定は30回になっています。



★ルール設定

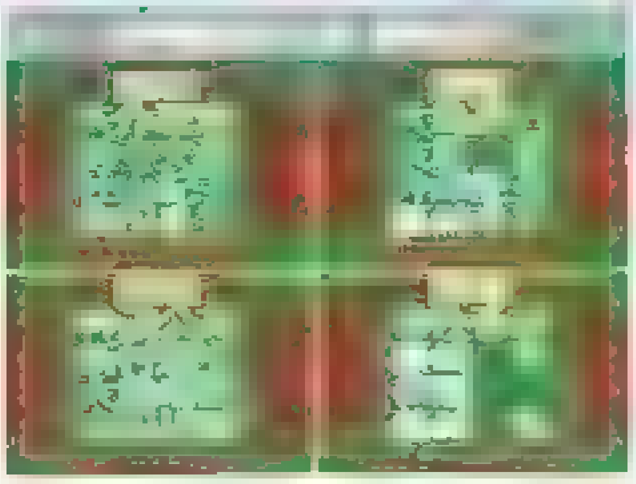
設定を終えると、三番館杯の設定ルールが表示されます。ただし、プレイヤーが設定を変更することはできず、確認するだけとなります。

※第2回戦以降は、「大会全戦数の設定」と「ルール設定」の設定画面は表示されません。

設定を終えると、大会タイトル画面が表示されます。16人の卓の振り分けが表示され、続いてプレイヤーと直接対局するメンバーが紹介されます。

※組合わせはランダムです。

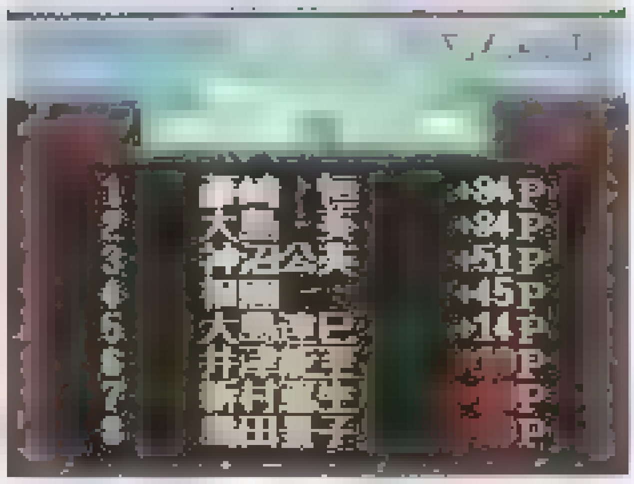
※決定ボタンを押せば、いよいよ対局開始です。



★半荘の終了

その回の半荘が終了すると結果発表画面となり、全員の獲得ポイント数が表示されます。さらに、大会の最新ランキングが表示された後、大会メニュー画面に戻ります。

※ランキング表示画面は、半荘終了直後以外でも、大会メニューで「ランキング表」を選べば、いつでも見ることができます。ただし、第一回戦を終了していない場合は見られません。





★個人データ表

大会メニューで「個人データ表」を選ぶと右のような画面になり、本大会におけるさまざまなデータが表示されます。



★歴代優勝一覧

大会メニューで「歴代優勝一覧」を選ぶと、右のような画面になり、上位者から順に優勝回数を表示していきます。



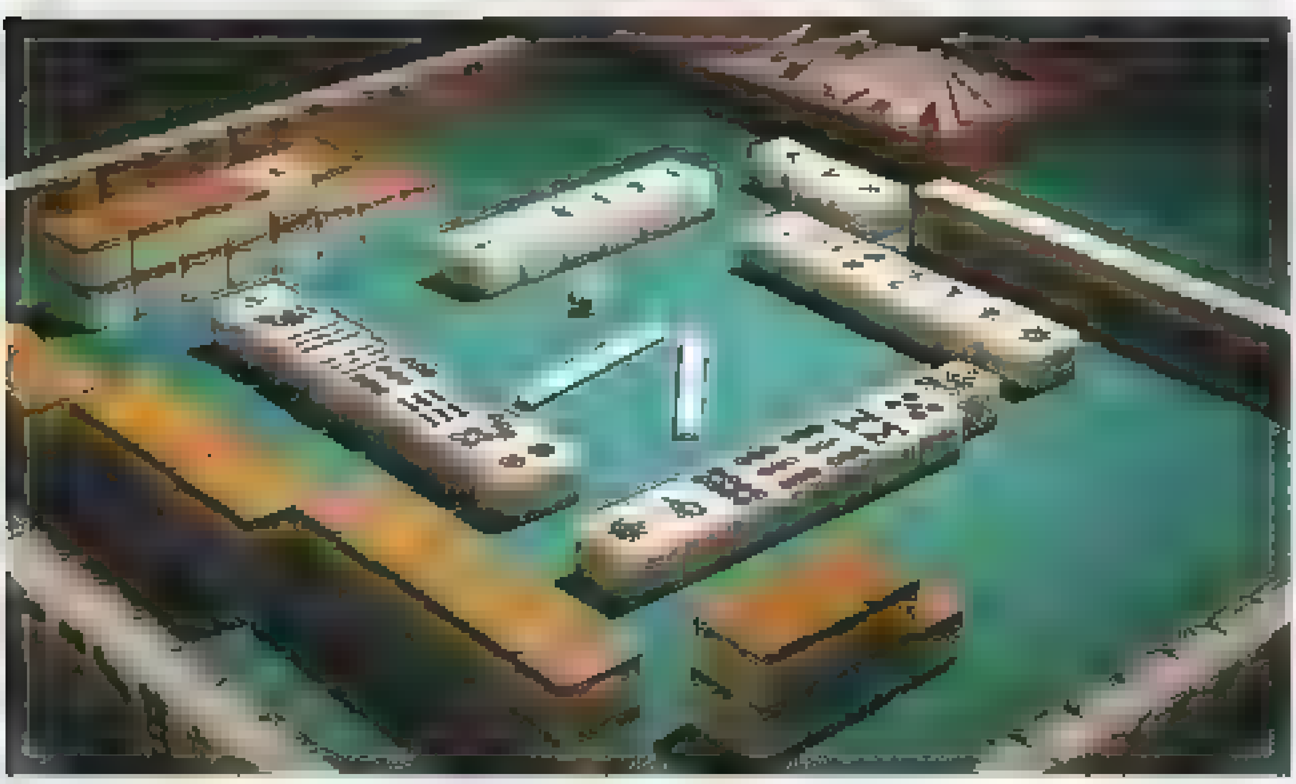
★全戦の終了

大会の全戦すべてが終了すると、プレイヤーが優勝した場合は優勝画面が、そうでない場合は大会の終了画面が表示され、大会メニュー画面に戻ります。



★モードの終了

大会メニューで「終了する」を選べば、モードメニュー画面に戻ります。



キャラクター紹介

雀荘三番館の常連



◆大島　達巳　43歳

雀荘三番館のマスター。一見うさんくさそうだが、あくまでも実直堅実な経営者。大島靖吾氏は父親であり、大島葵は娘である。雀風は正当派。



◆藤崎　充　24歳

大学生。といっても、学籍が残っているだけの状態。天性のエンターテイナー。派手好きで、ややお調子者。雀風は技巧を無視してとにかく立直に走る傾向。



◆宇田川　明　38歳

予備校の数学講師。常にニコニコ笑顔を絶やさない。面子へのアドバイスをよくするなど、ちょっとお節介なところがある。理論派で面前ダマが信条。



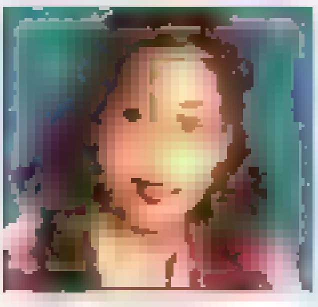
◆浜寺　文彦　46歳

都市銀行員。にこやかで、人がよいのは見かけ通り。まさに麻雀は好きでやっているという感じ。人好きのする好中年。鳴き麻雀でわかりやすい。



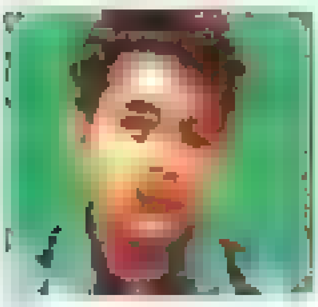
◆井津　能至　34歳

大学の非常勤講師。専攻はインド哲学。サングラスをかけている上に無口なので何を考えているのかとらえがたい。大阪出身。面前立直が多い。



◆若佐　香奈　23歳

雀荘三番館のアルバイト。性格よし、顔よし、プロポーションよし。雀風はとにかく決め打ち。聴牌即立直で自分の手の内がすべてというタイプ。



◆矢作　理恵　21歳

美大生。映像コース専攻。ボーイッシュなのは外見のみにあらず。何事もはっきりしていないと気が済まない性格。棒テン即リー全ツッパ。



◆杜山　紀子　22歳

フリーライター。まじめで優等生だが、柔和な印象の反面、意外と強情で利かん気が強い。理想形で高い役をめざす傾向あり。

イベントで登場し、イベントクリア後に三番館の常連に加わる人々



◆大島　靖吾　76歳

三番館のマスター大島氏の父。気難しそうな顔に大時代な言葉遣い。はっきり言ってガンコジジイだが、孫の葵には弱い。ツモアガりがモットー。



◆藤崎　恒　34歳

美術館のキュレーター。金髪青年藤崎君の兄。この風貌にこの職業ならモテるのは当たり前か(？)。華麗な打ち方をする。

※プレイヤーを女性に設定した場合は沢本　恒として登場し、藤崎充とも兄弟ではなくなります。



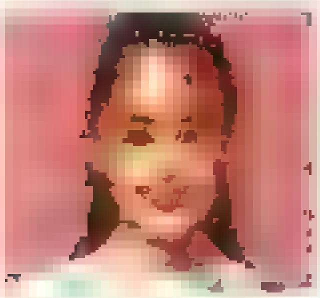
◆新村　篤生　47歳

不動産業を営む。昔気質なところがあり、恩義に篤い。気に入った人間の面倒をよく見るが、強引なところがある。早アガリで大きい儲けに出る麻雀が好み。



◆神沼　公英　65歳

音楽評論家。堂々たる紳士。物腰柔らかく、泰然自若として動じない。身だしなみにとても気を遣っている。立直は滅多にしない悠々たる面前。



◆大島　葵　18歳

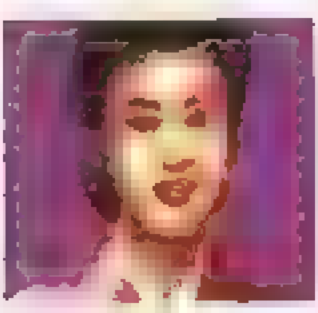
三番館のマスター大島氏の娘、靖吾氏の孫。大学生。体育会系で元気が服を着たような女の子。細かいことは気にしない性格。意外にも麻雀は強い。



◆仙道　幸子　27歳

サイコセラピスト。聡明な美人。藤崎(沢本)氏と交際中。楽しんでやる麻雀を心がけている。

※プレイヤーを女性に設定した場合は若佐幸子(若佐香奈の姉)として登場します。



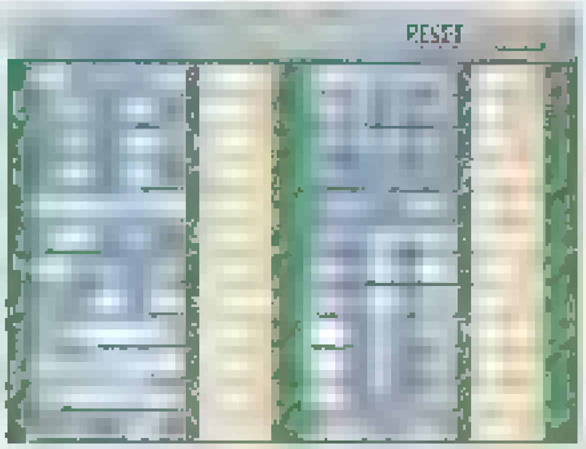
◆島田　景子　32歳

高級料亭の女将。気っ風のよい姐御肌。男を立てるということをよくわきまえている。苦労した過去があるのかも。他の人の打ち方に気を配りつつ手をつくる。

ルールについて

★設定できるルール

本ソフトでは、対局前に自由に設定できるルール24項目を設けています。モードメニューの「ルール設定をする」を選ぶと、右のような画面になります。カーソルを変更したいルールに移動し、Aボタンで「有り・無し」を切り替えてください。ルールの意味は以下の通りです。



初期設定画面

■**喰い断**　捨て牌を鳴いてつくるタンヤオを認めるかどうかを設定します。

■**完先**　完全先付けにするか、後付けにするかを設定します。なお、本ソフトにおいては完全先付けを以下のように規定しています。

1. 面前清摸和の規定
   面前(喰いのない状態)での摸和は常に和了できるものとする。
2. 栄和の際の確定役の存在の規定
   いかなる和了形においても共通した役のある聴牌は、栄和することができるものとする。なお、いかなる和了形であろうと共通した役が存在しているということを「確定した役がある」と称するものとする。
3. 第一副露面子の絶対関与の規定
   副露している際には、必ず第一副露面子が絡んでいる和了役でなければ和了はできないものとする。

■**包則**　大三元、大四喜、四槓子を確定させた場合、ツモアガリなら確定させた者の1人払い、ロンアガリなら放銃者と折半払いをするかどうかを設定します。ただし、大三元の3つ目、大四喜の4つ目を大明槓した場合は免除となります。

■半荘：東南戦か、東風戦かを設定します。「東風」が選択されている場合は、「南場不聴」は「輪荘」、「西入」は「無し」の固定となります。

■南場不聴　南場で親が不聴だった場合、連荘か輪荘かを設定します。

■西入　オーラス(南四局、西四局)終了時に、トップが3万点以上ない場合、西入(北入)するかどうかを設定します。

■頭ハネ　一局においてロンアガリが複数いた場合、頭ハネにするかどうかを設定します。

■三家和　一局においてロンアガリが3人出た場合、流局か和了(アガリ)かを設定します。ただし、「和了」の場合は「頭ハネ」の設定に従います。

■二飜縛り　積み棒が5本以上のとき、二飜以上の役がないとあがれないことにするかどうかを設定します。

■形式聴牌　形式聴牌を認めるかどうかを設定します。

■不聴罰符　荒牌で流局になったとき、不聴者が場に3千点の罰符を払うかどうかを設定します。ただし、流し満貫が成立した時点で罰符はなしとなります。

■一発　立直後の純粋な一巡以内のアガリに、一発役を認めるかどうかを設定します。

■ウマ　順位ウマを行うかどうかを設定します。精算時に3コロか2コロか1コロかによってウマの額は変わり、以下の得点で収支します。

	1位	2位	3位	4位
3コロ(3人が3万点を割っている)の場合	「+30」	「△5」	「△10」	「△15」
2コロ(2人が3万点を割っている)の場合	「+20」	「+0」	「△0」	「△20」
1コロ(1人が3万点を割っている)の場合	「+15」	「+10」	「+5」	「△30」

■ヤキトリ　半荘終了時の不和了(1回もあがれないこと)の罰符をありとするかどうかを設定します。「有り」の場合は、得点表示画面で該当者にはヤキトリマークが付きます。

■**ハコワレ**　持ち点をすべて失った時点で半荘終了とするかどうかを設定します。「有り」の場合は該当者は罰符を支払います。

■**ワレメ**　開門（配牌時に牌を取り始める位置）にあたった人の収支を倍額とするかどうかを設定します。ただし、積み符と罰符は含まれません。「有り」の場合は、得点表示画面で該当者にはワレメマークが付きます。

■**古役**　一筒摸月、五筒開花、二索搶槓の古役を認めるかどうかを設定します。「有り」の場合、これらはすべて二翻扱いとなります。

■**三連刻**　三連刻（同種の連続した数牌を3つ刻子にする役）、四連刻を認めるかどうかを設定します。

■**大車輪**　大車輪（二～八筒でつくった七対子。役満）を認めるかどうかを設定します。

■**八連荘**：八連荘（親が積み符のない状態から連続でアガリ続けると、八本場から親のアガリはすべて役満）を認めるかどうかを設定します。

■**裏ドラ**　裏ドラ（立直アガリのとき、ドラ表示牌の裏の牌もドラ表示牌となる）を認めるかどうかを設定します。

■**槓ドラ**．槓ドラ（槓するごとにドラが増えること）を認めるかどうかを設定します。

■**槓ウラ**．槓ウラ（立直アガリのとき、槓ドラの裏の牌もドラ表示牌となる）を認めるかどうかを設定します。

■**赤五**　赤五（五筒2枚、五萬1枚、五索1枚が赤い文字の牌になり、常にドラとなる）を入れるかどうかを設定します。

※変更したルール設定はファイル別にバッテリーバックアップで保存されます。

※対局中の設定変更はできません。

★固定ルール

本ソフトでは、基本的なルールとして以下のような固定ルールを採用しています。

◎2万5千点持ち、3万点返し
◎振聴立直あり
◎喰い変えあり
◎場ゾロあり
◎大明槓の嶺上開花は、槓させた者の責任払い
◎ダブル、トリプル、それ以上の役満あり
◎四開槓流れあり（1人四槓は流れず五槓はできない。4つ目の槓をした人が打牌した時点でアガリがなければ流局。輪荘）
◎四風子連打流れあり（輪荘）
◎四家立直流れあり（親の連荘）
◎九種九牌倒流れあり（輪荘）
◎ダブル立直あり
◎搶槓あり
◎自摸平和あり
◎流し満貫あり
◎十三不塔あり
◎オープン立直なし
◎槓振りなし
◎結果的に嶺上牌が海底牌になったとしても、海底撈月と嶺上開花は重ならない
◎国士無双は現物以外は振聴なし
◎国士無双は暗槓に搶槓あり

◎緑一色は緑發なしでも可

◎立直は通らばなので、宣言牌でロンされたときは供託料は出さなくてよい

◎自分の自摸のない立直はできない

◎立直後、待ちの変わらない暗槓はしてもよい

◎ダブル立直は、いっさいの鳴きのない純粋な第一自摸での立直であること

◎4枚使いの七対子は認めない

◎流し満貫は、自分の河が鳴かれたときは不可。頭ハネの場合はその局の親から下家にとっていく

◎天和は親の配牌でのアガリ、地和は子の純粋な第一自摸アガリ、人和は子の純粋な第一自摸までのロンアガリであること

◎オーラス流れた場合の供託料はそのときのトップのもの

◎供託料は立直アガリのもの、ダブルやトリプルの場合は頭ハネでとる

◎自分の自摸順が来ないかぎり（途中で鳴きが入って自摸順をとばされた場合は数えない）一巡は過ぎていないとし、同巡の振聴は解消されない

◎海底牌、河底牌はいっさい鳴けない(暗槓も不可)

◎場ゾロ抜きで、三飜70符以上または四飜40符以上を満貫、六飜以上をハネ満、八飜以上を倍満、十一飜以上を三倍満、十三飜以上を数え役満とする

◎同時に鳴いたときチーよりもポン、カン、さらにはロンのほうが優先される

◎フリテンの片アガリは認めない

◎和了止め(オーラスの親がアガった時点で対局の終了を宣言できる)あり

本ソフトでは、以下のアガリ役を採用しています。

- 面前清摸和
- 平和
- 断么九
- 立直
- 一発
- 飜牌
- 一盃口
- 搶槓
- 嶺上開花
- 海底撈月
- 河底撈魚

- 混全帯么(食い下がり)
- 一気通貫(食い下がり)
- 三色同順(食い下がり)
- 三色同刻
- 混老頭
- 対々和
- 三槓子
- 三暗刻
- 小三元
- 七対子
- ダブル立直
- 三連刻
- 一筒撈月(古役)
- 五筒開花(古役)
- 二索搶槓(古役)

- 混一色(食い下がり)
- 純全帯么(食い下がり)
- 二盃口

- 清一色(食い下がり)

- 流し満貫

- 天和
- 地和
- 人和
- 大三元
- 小四喜
- 緑一色
- 字一色
- 四暗刻
- 四槓子
- 四連刻(ルール設定で有無を設定)
- 大車輪(ルール設定で有無を設定)
- 清老頭
- 国士無双
- 九連宝燈

- 大四喜
- 四暗刻単騎
- 純正国士無双
- 純正九連宝燈

◘総半荘データ①

総半荘数：半荘の総数
総局数　：対局の総数
平均半荘得点：総半荘得点÷総半荘数
最高半荘得点：過去の最高半荘得点
現行勝ち抜き数：勝ち抜き卓での現在連勝率
最高勝ち抜き数：勝ち抜き卓での最高連勝数

◘総半荘データ②

トップ率：トップ回数÷総半荘数
2位率：2位回数÷総半荘数
3位率：3位回数÷総半荘数
ラス率：ラス回数÷総半荘数

◘トップ時データ

トップ率：トップ回数÷総半荘数
トップ平均得点：トップ総得点÷トップ回数
3コロトップ率：3コロトップ回数÷トップ回数
2コロトップ率：2コロトップ回数÷トップ回数
1コロトップ率：1コロトップ回数÷トップ回数

◘2位時データ

2位率：2位回数÷総半荘数
2位平均得点：2位総収支点÷2位回数
2位浮き率：2位浮き回数÷2位回数
2位沈み率：2位沈み回数÷2位回数

◘3位時データ

3位率：3位回数÷総半荘数
3位平均得点：3位総収支点÷3位回数
3位浮き率：3位浮き回数÷3位回数
3位沈み率：3位沈み回数÷3位回数

◇ラス率データ

ラス率：ラス回数÷総半荘数

ラス率平均得点：ラス総収支点÷ラス回数

ラス１浮き率：ラス１浮き回数÷ラス回数

ラス２浮き率：ラス２浮き回数÷ラス回数

ラス３浮き率：ラス３浮き回数÷ラス回数

◇対戦者別データ

◇総局データ

総局数：対局の総回数

摸和率：摸和回数÷和了回数

栄和率：栄和回数÷和了回数

放銃率：放銃回数÷総局数

他家和了率：他家和了回数÷和了回数

流局率：流局数÷総局数

◇和了データ①

和了率：和了回数÷総局数

和了平均点：和了総得点÷和了回数

平均和了巡数：総和了巡数÷和了回数

門前和了率：面前和了回数÷和了回数

門前和了平均点：面前和了総得点÷面前和了回数

副露和了率：副露和了回数÷和了回数

副露和了平均点：副露和了総得点÷副露和了回数

◇和了データ②

単騎和了率：単騎待ち和了回数÷和了回数

嵌張和了率：嵌張待ち和了回数÷和了回数

辺張和了率：辺張待ち和了回数÷和了回数

シャンポン和了率：シャンポン待ち和了回数÷和了回数

両門和了率：両門待ち和了回数÷和了回数

多門和了率：多門待ち和了回数÷和了回数

その他和了率：その他待ち和了回数÷和了回数

◘摸和データ

摸和率：摸和回数÷和了回数

摸和平均点：摸和総得点÷摸和回数

門前摸和率：門前摸和回数÷摸和回数

副露摸和率：副露摸和回数÷摸和回数

◘栄和データ

栄和率：栄和回数÷和了回数

栄和平均点：栄和総得点÷栄和回数

門前栄和率：面前栄和回数÷栄和回数

副露栄和率：副露栄和回数÷栄和回数

◘立直データ①

立直率：立直回数÷総局数

平均立直巡数：総立直巡数÷立直回数

立直摸和率：立直摸和回数÷立直回数

立直栄和率：立直栄和回数÷立直回数

立直放銃率：立直放銃回数÷立直回数

立直他家和了率：立直後他家が和了した回数÷立直回数

立直流局率：立直して流局した回数÷立直回数

◘立直データ②

追いかけ立直和了率:追いかけ立直しての和了回数÷追いかけ立直回数

追いかけ立直他家和了率:追いかけ立直して他家が和了した回数÷追いかけ立直回数

追われ立直和了率:立直を追われての和了回数÷追われ立直回数

追われ立直他家和了率:立直を追われて他家が和了した回数÷追われ立直回数

一発率：一発和了回数÷立直回数

裏ドラのり率：裏ドラがのった回数÷立直和了回数

◘副露データ

副露率：副露局回数÷総局数

副露摸和率：副露摸和回数÷副露局回数

副露栄和率：副露栄和回数÷副露局回数

副露放銃率：副露放銃回数÷副露局回数

副露他家和了率：副露して他家が和了した回数÷副露局回数

副露流局率：副露して流局した回数÷副露局回数

◘支出データ

支出率：総支出回数÷総局数

支出平均点：総支出点÷総支出回数

放銃支出率：放銃回数÷総支出回数

他家摸和支出率：他家摸和回数÷総支出回数

流局支出率：流局回数÷総支出回数

◘放銃データ①

放銃率：放銃回数÷総局数

放銃平均点：放銃総支出点÷放銃回数

ダマ時放銃率：立直していない門前時の放銃回数÷放銃回数

立直時放銃率：立直時の放銃回数÷放銃回数

副露時放銃率：副露時の放銃回数÷放銃回数

◘放銃データ②

対ダマ放銃率:和了相手が立直していない門前時の放銃回数÷放銃回数

対立直放銃率:和了相手が立直している時の放銃回数÷放銃回数

対副露放銃率:和了相手が副露している時の放銃回数÷放銃回数

◘流局データ

流局率：流局数÷総局数

流局平均点：流局総支出点÷流局回数

流局聴牌：流局聴牌回数÷流局数

流局不聴：流局不聴回数÷流局数



保証書

本書は、取扱説明書の注意書きに従った正常な使用における故障にたいして、無料修理、無料交換をお約束するものです。

お買い上げの月日、氏名、お買い上げの店名のない物は効力を発揮しませんので、購入されましたらすぐに必要事項の記入をお願いします。本書はいかなる場合にも再発行はいたしませんので大切に保管してください。

保証期間1ヶ年

なお、保証期間をすぎた場合の修理・交換費用に関しては、お客様負担となりますので金額に関しては当社までお問い合せください。

お名前	年齢　　才	男・女
ご住所　〒		
電話番号　　　(　　　)		
購入年月日		
購入店名	印	

品質には万全を期しておりますが、万一故障、不良などご不明な点がございましたら、下記弊社までご連絡ください。

株式会社アイマックス

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11 ツキムラビル西蒲田
お問い合せ電話番号 03(3737)2227